

GIHERO



L'HISTOIRE

Le jeu se déroule dans un pays politiquement sensible. Votre mission est de récupérer les documents de paix volés par un espion. Si vous êtes capturé, toute la connaissance de votre existence sera niée.

Le vol pour le pays en question ne durera que quelques heures, juste assez de temps pour vous préparer mentalement à la tâche qui vous attend. Le matériel de votre mission a déjà été chargé dans l'avion léger dans lequel vous volerez. A votre grande surprise, vous voyez que vous avez un compagnon, un chien appelé Killer.

Comme vous vous approchez de la zone d'atterrissement, le pilote vous informe que les moteurs ne fonctionnent pas bien, et que vous allez devoir sauter maintenant. Pendant votre descente, Killer s'énervé et parvient à se dégager de vos bras. Vous faites un atterrissage brutal dans les arbres. Une partie du matériel s'est abimée et, par moments seulement, semble mal fonctionner. On ne voit Killer nulle part. Votre première tâche est de le trouver.

DEROULEMENT DU JEU

Pour déplacer votre personnage dans l'aire de jeu, utilisez les commandes de déplacement à gauche et à droite.

L'accès au système de menus se fait en plaçant votre personnage face à vous et en enfonçant le bouton de tir.

Chaque menu peut être utilisé de la manière suivante :

Placez le viseur du revolver sur le menu que vous voulez utiliser et enfoncez le bouton de tir. Puis placez-le sur l'option choisie et enfoncez à nouveau le bouton de tir. Pour sortir du système de menus, ne placez le viseur du revolver sur aucun des menus et enfoncez le bouton de tir.

Pour aller dans une autre partie du terrain, faites marcher votre personnage en-dehors de l'écran, à gauche ou à droite. Pour le faire aller dans un autre écran, il doit vous tourner le dos. Utilisez la commande de déplacement vers le haut. Pour lui faire utiliser son revolver, enfoncez la commande de déplacement vers le haut ou vers le bas puis enfoncez le bouton de tir.

Si vous faites feu d'une position accroupie, et si l'ennemi fait feu sur vous à hauteur d'épaule, ses balles passeront au dessus de vous sans vous toucher. Le jeu doit être joué dans l'ordre, vous serez aidé en cela par des messages de satellites.

COMMANDES

Gauche	O
Droite	P
Haut	Q
Bas	A
Tir	SPACE

Vous pouvez utiliser une manette dans le port 2 sur la version Commodore.

QUELQUES CONSEILS

Essayez d'économiser l'énergie en réduisant l'usage des appareils suivants : le décodeur de messages, le détecteur de direction de la balise de ralliement et la torche.

Retrouvez et utilisez le chien Killer pour faciliter le déplacement sur la carte. Une base d'hélicoptères mettra fin à votre mission si elle n'est pas détruite. Utilisez des cisailles pour entrer dans la base de l'ennemi.

HINTERGRUND

Das Spiel findet in einem politischbrisanten Land statt. Ihr Auftrag ist, die von einem Spion gestohlenen Friedensdokumente zurückzuholen. Wenn Sie gefangen werden, wird jede Kenntnis Ihrer Existenz gelegnet werden.

Der Flug in das betreffende Land wird nur wenige Stunden dauern - gerade genug Zeit, so daß Sie sich geistig auf die bevorstehende Aufgabe vorbereiten können. Das Gerät für Ihren Auftrag ist bereits in dem Sportflugzeug, in dem Sie fliegen werden. Zu Ihrer Überraschung haben Sie einen Begleiter - einen Hund namens Killer.

Sie nähern sich dem Landegebiet. Da informiert Sie der Pilot, daß er Schwierigkeiten mit den Motoren hat, und daß Sie jetzt abspringen müssen. Während Sie am Fallschirm nach unten gleiten, wird Killer nervös und entgleitet Ihrem Griff. Sie machen eine schwere Landung in Bäumen. Einiges Gerät ist beschädigt und scheint nicht zu funktionieren, allerdings nicht die ganze Zeit. Killer ist nirgendwo zu sehen. Ihre erste Aufgabe ist es, ihn zu finden.

WIE GESPIELT WIRD

Um Ihren Mann im Spielbereich zu bewegen, die Links-/Rechts-Befehle benutzen.

Zusang zum Menusystem erhalten Sie, indem Ihr Mann nach vorn schaut und Sie "Feuer" drücken.

Jedes der Menus kann wie folgt benutzt werden:

Bringen Sie das Visier des Gewehrs über das Menü, das Sie benutzen wollen, und drücken Sie "Feuer". Dann bringen Sie es über die Option und drücken wieder "Feuer". Um das Menusystem zu verlassen, bewegen Sie das Visier von allen Menüs weg und drücken "Feuer".

Um zu einem anderen Teil des Terrains zu gelangen, lassen Sie Ihren Mann rechts oder links über die Bildschirmgrenze laufen. Um ihn auf einen anderen Bildschirm zu bringen, drehen Sie ihn von sich weg und benutzen Sie den "Hoch"-Befehl benutzen. Er schließt mit seinem Gewehr, wenn Sie den "Hoch"- oder "Herunter"-Befehl geben und dann "Feuer" drücken.

Wenn Sie aus einer gebückten Position schießen, und der Feind schießt auf Sie von Schulterhöhe, fliegen die Kugeln vorbei, ohne Schaden anzurichten. Das Spiel muß ordentlich beendet werden, und die Satelliten-Botschaften werden dabei eine Hilfe sein.

BEFEHLE

Links	O
Herunter	A
Rechts	P
Feuer	Leertaste
Hoch	Q

Sie können einen Joystick in Anschlußpforte 2 der Commodore-Version benutzen.

HINWEISE

Versuchen Sie, Energie zu sparen, indem Sie die Benutzung folgender Dinge einschränken: Dekodieranlage, Anflugfunkpfeiler und Taschenlampe.

Finden Sie Killer, den Hund, und benutzen Sie ihn, um sich auf der Karte zurechtzufinden. Ein Hubschrauber-Landeplatz bedeutet das Ende Ihrer Mission, falls nicht vorher außer Gefecht gesetzt. Verwenden Sie Drahtschnelder, um in den feindlichen Stützpunkt einzudringen.

LA STORIA

Il gioco si svolge in un paese in una zona politicamente nevralgica. La tua missione consiste nel recuperare documenti di cruciale importanza per il mantenimento della pace rubati da una spia. Se verrai catturato si negherà ogni conoscenza della tua esistenza.

Il volo al paese in questione prenderà solo poche ore — il tempo appena perché tu ti prepari mentalmente al compito che ti attende. L'equipaggiamento che ti dovrà servire per la missione è già stato caricato sul velivolo leggero che ti dovrà trasportare. Scopri, con grande sorpresa di avere un compagno — un cane chiamato Killer.

Mentre stai avvicinando alla zona da atterraggio il pilota ti avverte che ci sono problemi ai motori e che dovrà ora gettarti con il paracadute. Mentre stai facendo la tua discesa, Killer si innervosisce e riesce a sfuggire alle tue presa. Fai un cattivo atterraggio fra gli alberi, danneggiando l'equipaggiamento che d'ora in poi, anche se non sempre, non funzionerà più bene. Killer è scomparso. Il tuo primo compito sarà allora di trovarlo.

COME SI GIOCA

Per far muovere tuo uomo nell'area di gioco, usa i comandi del movimento a destra ed a sinistra.

Per accedere al sistema del menu dovrà far girare in avanti il tuo uomo e premere fire.

Come usare i menu:

Muovo il mirino della tua arma sopra il menu prescelto e premi fire. Muovilo quindi sull'opzione desiderata e premi da nuovo fire. Per uscire dal sistema del menu allontana il mirino da tutti i menu e premi fire.

Per spostarti si di un altro settore del terreno, fa camminare il tuo personaggio fuori dallo schermo a destra o a sinistra. Per portarlo in altro schermo, fallo girare e usa il comando del movimento verso l'alto. Per farlo sparare con l'arma premi il comando del movimento verso l'alto o quello del movimento verso il basso premendo poi fire.

Se tu sparri accovacciato mentre il nemico ti spara da una posizione a livello spalla, i suoi proiettili ti passeranno sopra senza causarti danno. Il gioco deve essere completato in buon ordine ed in ciò sarai aiutato dai messaggi del satellite.

COMANDI

Sinistra	O
Desta	P
Su	Q
Giù	A
Fire	SPACE

Nella versione Commodore potrai usare una manetta sulla posizione 2.

AVVERTENZE

Cerca di conservare energia riducendo l'uso dei seguenti:
crittografo per decodificare i messaggi, segnale radioguidato indicatore di direzione e torcia.

Cerca di trovare Killer e usalo come aiuto per muoverti attorno alla mappa. Cerca di distruggere la base degli elicotteri, perché, altrimenti, essa porrebbe fine alla tua missione. Usa il tagliafilo per penetrare nella del nemico.

HET VERHAAL

Het spel speelt zich af in een politiek-gevoelig land. Je opdracht bestaat erin de vredesdocumenten die door een spion gestolen zijn, terug te halen. Als je gevangen wordt genomen, zal alle kennis van je bestaan verloochend worden.

De vlucht naar het land in kwestie duurt maar enkele uren: juist lang genoeg om jezelf geestelijk voor te bereiden op je komende taak. De nodige uitrusting voor je opdracht is reeds in het, op jou wachtende, sportvliegtuig geladen. Tot je verbazing ontdek je dat je een metgezel hebt: een hond die Killer heet.

Bij het naderen van de landingzone meldt de piloot dat hij moeilijkheden heeft met de motors en je nu reeds uit het vliegtuig moeten springen. Terwijl je afdaalt wordt Killer zenuwachtig en het lukt hem uit je greep te ontsnappen. Je landt zwaar in de bomen. Een deel van je uitrusting is beschadigd en blijkt, alhoewel niet voordurend, toch slecht te werken. Killer is nergens te bespeuren. Je eerste taak is hem vinden.

HOE MEN SPEELT

Om je man rond het speelveld te verplaatsen, gebruik je de naar rechts- en naar linksbediening.

Toegang tot het menusysteem verkrijg je door je man naar voren te richten en af te vuren.

Elk menu kan op de volgende manier gebruikt worden :

Verplaats het vuurwapen over het gewenste menu en vuur af. Daarna over de optie lopen en opnieuw afvuren. Om uit het systeem te komen verwijder je het aanlegpunt van al de menus en vuur af.

Om naar een ander deel van het terrein te geraken, laat je je personage rechtsaf of linksaf van het scherm lopen. Om hem naar een ander scherm te verhuizen, draai hem rond en gebruik de omhoogbediening. Om hem zijn wapen te doen afschieten, druk je de omhoog- of omlaagbediening en vuur af.

Als je vanuit een gehurkte houding afvuurt en de vijand schiet op je vanaf schouderhoogte, zullen de kogels je over het hoofd vliegen zonder je te treffen. Het spel moet in de juiste volgorde gespeeld worden en de satellietberichten zullen je daarbij behulpzaam zijn.

BEDIENING

Links	0
Rechts	P
Omhoog	Q
Omlaag	A
Vuur	SPATIE

Een stuurknuppel kan in port 2 gebruikt worden bij de Commodore versie.

TIPS

Probeer energie te besparen door het gebruik van de volgenden te vermijden:

berichtdecodeerde, aanvliegbaken, doelzoeker en toorts

Vind en gebruik Killer om je bij het verplaatsen over de kaart behulpzaam te zijn. Tenzij de helicopterbasis vernietigd wordt betekent dit het einde van je opdracht. Maak gebruik van een draadschaar om de vijandelijke basis binnen te dringen.

INLEDNING

Spelets handling sker i ett politiskt instabilt land. Ditt uppdrag är att återerövra de fredsdocument som stulits av en spion. Om Du tillfångatas kommer all kännedom om Din existens att förnekas.

Flygturen till landet i fråga tar endast några timmar - tid nog att psykiskt förbereda Dig inför det väntande uppdraget. Utrustningen som Du behöver har redan packats in i det flygplan som Du kommer att färdas i. Till Din stora förväntning upptäcker Du att Du har en kompanjon - en hund vid namn Killer.

När Ni närmar Er landningszonen meddelar kaptenen att han har problem med motorerna och att Du måste hoppa nu. När Ni dalar genom luften blir Killer orolig och lyckas slinka ur Ditt grepp. Du landar tungt bland några trädkronor. En del av utrustningen har skadats och fungerar inte alltid. Av Killer syns inte ett spår. Ditt första uppdrag är att finna honom.

HUR DU SPELAR

För att förflytta Din man runt spelområdet, använd kontrollerna för vänster och höger.

Tillgång till menyn får Du genom att vända Din man framåt och trycka på skjut (Fire).

Varje meny kan användas på följande sätt:

Förflytta siktet över den meny Du önskar använda och tryck på skjut. Flytta sedan över Ditt val och tryck på skjut igen. För att lämna menyn förflyttar Du siktet bort från alla menyerna och trycker på skjut.

Du kan förflytta Dig till en annan del av terrängen genom att föra Din man till vänster eller höger bort från skärmen. För att flytta honom till en annan skärm, vänd honom bort från Dig och tryck på kontrollen för uppåt. Han kan skjuta med sitt gevär genom att Du använder kontrollen för upp eller ned och sedan trycker på skjut (Fire).

Om Du skjuter från en hukad position, och fienden skjuter från axelhöjd kommer deras kuler att passera över Dig utan att göra någon skada. Spelet måste kompletteras i ordningsföljd, och satellitmeddelandena hjälper till med detta.

Vänster	O
Höger	P
Uppåt	Q
Ned	A
Skjut (Fire)	BLANK

Du kan använda en styrspak i urtag 2 för Commodore versionen.

TIPS

Försök att spara på energin genom att använda följande:

Kod att lösa meddelanden, målsökaren, riktningssökare och ficklampa.

Finn och använd hunden Killer som hjälp för att förflytta Dig runt kartan. En helikopterbas måste förstöras så att den inte kan stoppa Dig. Använd avbrottstång för att ta Dig in i fiendeland.

HISTORIEN

Spillet foregår i et land med politiske uroligheder. Det er din mission at opspore fredspagtsdokumenterne, der er blevet stjålet af en spion. Hvis du bliver taget til fange, vil al kendskab til dig blive benægtet.

Flyveturen til omtalte land vil kun tage nogle få timer - lige præcist længe nok til at du kan nå at samle tankerne og overveje den opgave, du skal udføre. Udstyret du har brug for til din mission er allerede kommet ombord på den lille maskine du skal rejse med. Til din store overraskelse opdager du, at du har en ledssager - en hund der hedder Killer.

Da I nærmer jer landingsområdet oplyser piloten, at der er problemer med motorerne, og at du er nødt til at springe nu. Mens du daler ned med Killer, som du har i armene, bliver han urolig og nervøs, og det lykkes ham at slippe løs. Du lander noget uheldigt i træerne. Noget af udstyret er blevet beskadiget og lader til ikke at fungere rigtigt hele tiden. Killer er forsvundet. Din første opgave er at finde ham.

SÅDAN SPILLER MAN

Når du vil flytte med din helt, skal du bruge venstre og højre kontrollerne.

Du kommer ind i menu-systemet ved at vende ham, så han ser på dig, hvorefter du trykker på skydeknappen.

Hver af menuerne kan bruges på følgende måde:

Bevæg sigtet hen over den menu du vil bruge, og tryk på skydeknappen. Flyt det så hen over den facilitet du vil have, og skyd igen. Du kommer ud af menu-systemet ved at flytte sigtet væk fra alle menuerne og så trykke på skydeknappen.

Når du vil ind på en anden del af terraenet, skal du få din helt til at gå ud af skaermen til venstre eller til højre. Du flytter ham til en anden skerm (nyt stade) ved at få ham til at vende ryggen til og så bruge op-kontrollen. Når du vil have han skal skyde, trykker du på 'op' eller 'ned' kontrollen og derefter på skydeknappen.

Hvis han sidder på hug, når han skyder, og fjenden skyder på ham fra skulderhøjde, stryger deres kugler hen over ham uden at gøre skade. Spillet skal spilles i den rigtige rækkefølge. Satellit - meddelelserne vil hjælpe dig.

KONTROLLER

Venstre

O

Højre

P

Op

Q

Ned

A

Skyd

MELLEMRYMSTANGENT

Du kan bruge joy-stick i port 2 på Commodore versionen.

TIPS

Prøv at spare lidt på energien ved at bruge følgende:

Radioafkoder, retningsvisende radiofyre og lygte.

Find hunden Killer, så han kan hjælpe dig med at finde rundt på kortet. Det er en helikopterbase, der vil sørge for at du bliver slået ihjel med mindre du ødelægger den først. Brug pigtrådssaksen til at komme ind på fjendens base.

